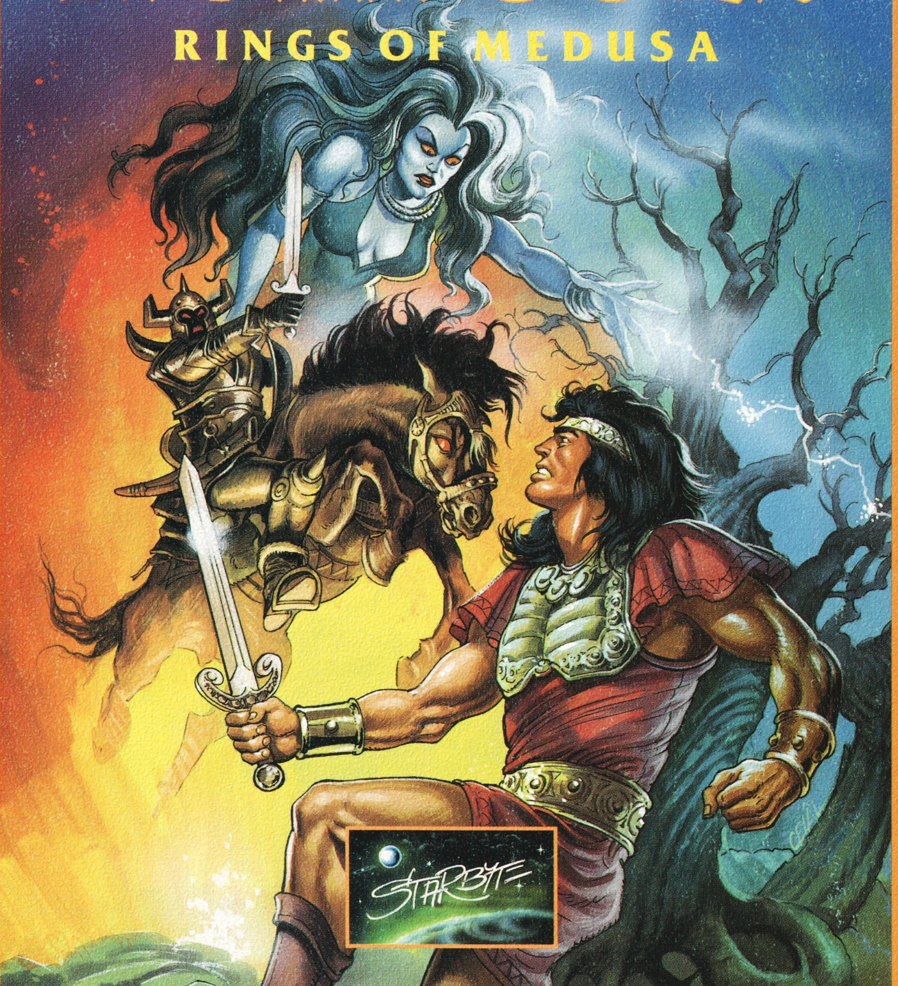

R.O.M. GOLD
RINGS OF MEDUSA
STARBYTE

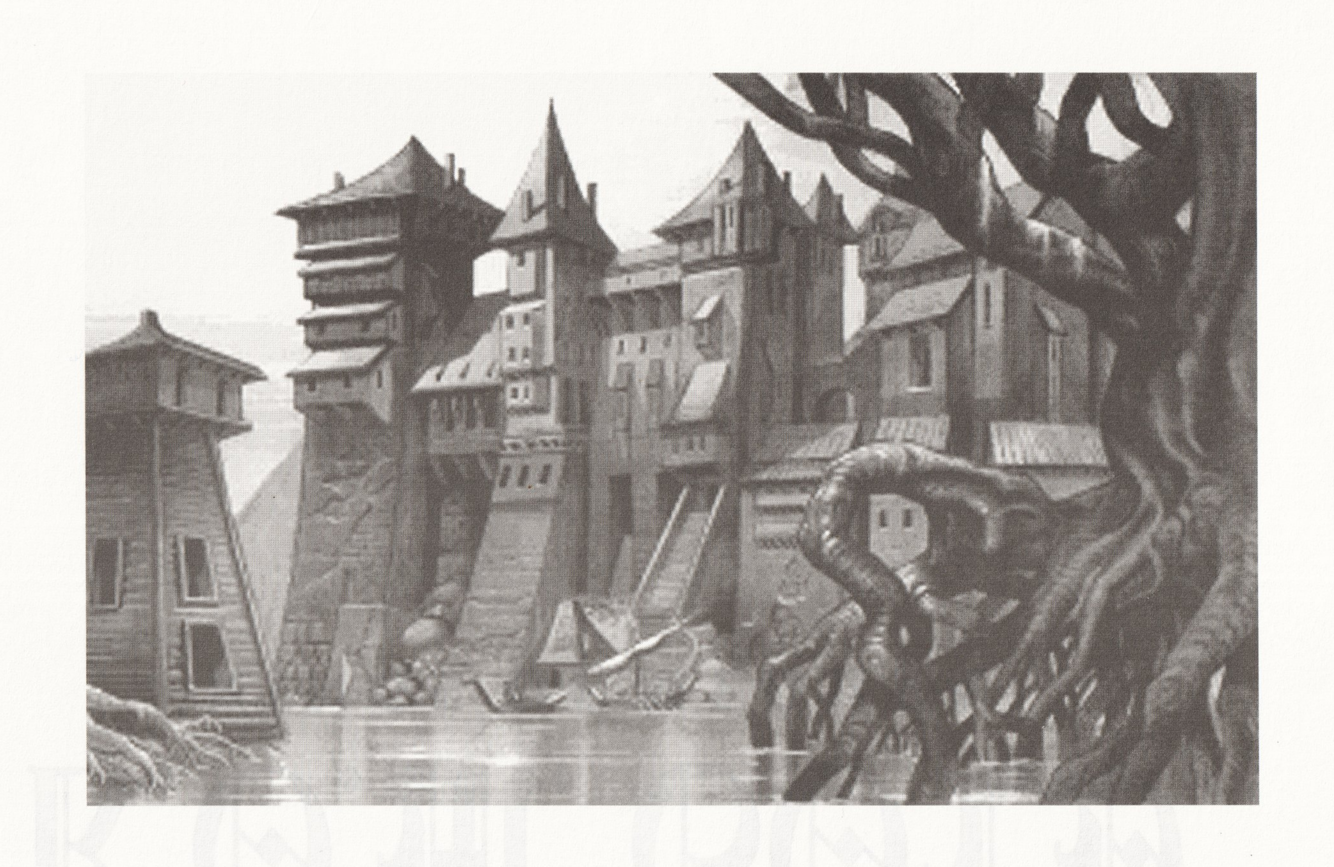






R.O.M. GOLD

RINGS OF MEDUSA



INHALT

Es ist Nacht. Die Luft ist lau. Weder der Mond noch die Sterne sind zu sehen. Du, Prinz Cirion, Sohn des Königs Aldor, stehst auf der Zinne der väterlichen Burg und versuchst die Dunkelheit zu durchdringen.

Du hast es wirklich geschafft hierher zu kommen, obwohl kein Kapitän bereit gewesen ist, Dich nach Morenor, in deine Heimat, zu bringen. Dir blieb schließlich nichts anderes übrig, als Dir mit Hilfe eines horrenden Honorars die Dienste des berüchtigten aber furchtlosen Piraten Dalrin zu sichern.

Noch einmal ziehen die verhängnisvollen Einzelheiten, die zu dieser Situation geführt haben, an Deinem inneren Auge vorbei: Die Geschichte begann in diesem, Deinem Land, dessen Bewohner glücklich und in Frieden lebten. In den Bergen entsprangen kristallklare Flüsse, die sich in zahlreichen Seen ergossen und das ganze Land grün und fruchtbar machten. Die saftigen Wiesen mit ihrer duftenden Blumenpracht und die schattenspendenden Wälder wurden bewohnt von prächtigen Tieren aller Art. Dieses wunderbare Land, dessen Natur seine Bewohner mit allem Lebensnotwendigem reichlich versorgte, heißt Morenor.

All dieses Glück und der Frieden wurden ermöglicht durch sieben magische Ringe, welche Oban dem Weisen, dem mächtigsten Magier Morenors, in Obhut gegeben wurden. Die Legende erzählt, daß die Perlen in diesen Ringen die Freudentränen der Göttin des Glücks sind. Ihre Wirkung besteht, einmal vereint, darin, das Tor zur Dämonenwelt zu schließen und für alle Wesen unpassierbar zu machen. Solange die sieben Tränen der Freude im Besitz von Oban und seinen Nachfahren waren, lebten die Leute von Morenor in Frieden und Ruhe. Doch eines Tages nahm Boran, ein Nachfahr des Oban, einen Lehrling namens Yhabron an. Er war ein gelehriger Schüler und bald schon Meister seines Faches.

Doch sein Ehrgeiz und sein Streben nach Macht trieben ihn dann soweit, sich mit den Mächten der Dämonenwelt messen zu wollen. Das einzige was seinen Plänen im Wege stand, war die Präsenz der Ringe. So kam es, daß Yhabron in einem günstigen Augenblick in die Räume seines Meisters eindrang und die sieben magischen Ringe stahl.

Er machte sich die Macht der Ringe zu eigen, daß es für ihn ein Leichtes war, die Schranken zur Welt der Dämonen zu durchbrechen. Es gelang ihm, sich einige mächtige Dämonen untertan zu machen. Angespornt durch seine Erfolge, wuchs Yhabrons Machtgier und Bosheit ins Unermeßliche, bis sie in einer Welle von Greueltaten und Verwüstungen gipfelten. Der Zauberer selbst nahm die Gestalt eines grünen Drachens an und brachte Tod und Verderben über das ganze Land. Viele tapfer kämpfende Krieger, Frauen wie Männer, stellten sich ihm zum Kampfe. Die glücklichsten unter ihnen fanden den Tod. Die anderen verwandelte Yhabron zu Untoten oder anderen Monstern, die ihm zu Diensten sein mußten.

Nachdem er die meisten Teile des Landes unter seine Herrschaft gebracht hatte, und seine gefährlichsten Gegner vernichtet waren, suchte sich Yhabron eine neue Herausforderung.

In ihm wuchs der Plan, Herrscher von zwei Welten zu werden. Aus diesem Grunde nutzte er ein weiteres Mal die Kraft der Perlen, um das Tor zwischen den Dimensionen so zu erweitern, daß die Königin der Dämonen, Medusa selbst, diese Welt betreten konnte. Yhabron dachte, in diese Welt gelockt, würden die Kräfte der Medusa stark geschwächt.

Doch er sollte die Wahrheit schnell erfahren. In einem Kampf, dessen Urgewalten Stürme und Erdbeben auslösten, wurde der Zauberer vernichtet und die Perlen der Glücksgöttin in alle Himmelsrichtungen zerstreut.

Statt Yhabron herrschte jetzt Medusa über das einst schöne Land. Lediglich der kleine Stadtstaat des König Aldor widerstand noch den Armeen der Medusa. Doch auch dieser Widerstand wurde immer geringer.

Schließlich sah Dein Vater Aldor, der des Kämpfens langsam müde war, nur noch eine Möglichkeit, den Kampf weiterzuführen. Er bat Dich, Cirion, seinen Sohn, den er zur Ausbildung in ferne Länder geschickt hatte, zurückzukommen, um ihn zu unterstützen. Diesem Ruf warst Du nur zu gerne gefolgt, und schon bald befandest Du Dich auf dem Wege zu Boran, dem Nachfahr von Oban dem Weisen, der Dir Hilfe zugesagt hatte. Boran sprach: “Ich habe schwere Schuld auf meine Schultern geladen, als ich zuließ, daß mein Schüler die Ringe stahl. Jedoch kann ich diesen Fehler nur korrigieren, wenn alle sieben Ringe gefunden sind und die Horden der Medusa vernichtet sind. Erst dann kann ich mit Hilfe der anderen Zauberer und der Macht der Perlen die Medusa in ihre Welt verbannen und das Tor auf ewig schließen. Um Dir Deine Aufgabe zu erleichtern, werde ich Dir Waffen schmieden, die auf dieser Welt einzig sind. Ein Schwert, dessen Klinge keiner Rüstung widerstehen kann, einen Schild, der selbst dem Schlag eines Riesen die Kraft nimmt, eine Wurfaxt, die auf wunderbare Weise immer zu ihrem Träger zurückkehrt, Bogen und Köcher mit Pfeilen, die jede Panzerung durchschlagen und deren Zahl kein Ende nimmt.“

Nachdem er geendet hatte, machte Boran sich auf den Weg zu seinen Gemächern, welche hoch oben im Turm zu finden waren, um die Waffen, die er versprochen hatte, zu erschaffen.

„Es ist vollbracht. Ich werde die Waffen in der Halle bereitlegen. Jedoch höre meinen Rat, bevor Du Dich auf den Weg machst. Meide die Städte und Burgen, die von den Kreaturen der Medusa bewohnt werden. Sammle Gefolgsleute um Dich und

schaffe eine Armee, die stark genug ist, jeden Gegner zu besiegen. Achte auf die Ausbildung deiner Leute. Suche nach den Perlen, denn am Ende nutzt Dir der Sieg über die Armeen wenig, wenn die Medusa in unserer Welt verweilt. Doch nun gehe und begegne Deinem Schicksal. Unsere Hoffnungen und Wünsche gehen mit Dir.
Mögen die Waffen, die in der Halle bereitstehen, Dir gute Dienste erweisen. Nutze ihre Macht weise und leb wohl, bis sich unsere Wege wieder kreuzen."
Mit diesen Worten hatte Boran Dich verabschiedet und Du hattest Dich hierherbegeben, um die auf Dich einstürmenden Eindrücke verkraften zu können.
Doch was ist das für ein Geräusch. Es hört sich an, als sei der ganze Himmel voll von riesigen Vogelschwärmen. Du bist gelähmt vor Entsetzen. Nur zu gut kennst Du dieses Geräusch. Und da gellt auch schon der Alarmruf der Wache durch die Nacht:
„Drachen!! Die Drachenreiter greifen an!!!! ALAAARM!"
Mit einem Mal ist die Nacht von Kampflärm erfüllt. Tausende von leuchtenden Pechkugeln und Feuerspeere erhellen die Nacht.
Todesschreie gellen von allen Seiten, während Du versuchst, Deine Leute zu sammeln und einen Gegenangriff zu starten.
Der Kampf tobt mehrere Stunden. Dann ist er entschieden. Deine restlichen Leute fliehen in alle Himmelsrichtungen. Du versuchst noch, sie aufzuhalten, doch da trifft Dich ein Ork-Pfeil, und während Du zu Boden sinkst, siehst Du, wie Dein Vater das Opfer einer Horde von Zombies wird.
Als Du aus Deiner Ohnmacht erwachst, herrscht um Dich herum Todesstille im wahrsten Sinne des Wortes. Benommen kommst Du auf die Beine. Dein erster Gedanke ist: „Flucht". Dein zweiter Gedanke ist: „Rache,Rache,Rache!"
Und während Du in die Dunkelheit hinaus wankst, keimt in Dir ein Plan auf...

II. Hardware - Voraussetzungen

Dieses Spiel ist lauffähig auf IBM PC/AT und kompatible Rechner mit 386er- und 486er Prozessoren. Es müssen mindestens 1MB EMS-Speicher und eine VGA-Grafikkarte mit wenigstens 256 KB Videoram vorhanden sein. Das Programm benötigt 600 kb freien Hauptspeicher und belegt auf der Festplatte 12 MB Spei-cherplatz. Unterstützt werden Adlib, Soundblaster und kompatible Karten. Das Betriebssystem sollte DOS 5.0 oder höher sein.

III. Installation

Legen Sie die Diskette A in das vorgesehene Laufwerk und schalten auf dieses um. Tippen Sie „Install" ein. Es erscheint nun ein Menue in welchem Sie bestimmen können auf welcher Harddisk Sie das Spiel installieren wollen und unter welchem Namen dies geschehen soll. Innerhalb dieses Menues können Sie mit der Shifttaste hin- und herschalten. Das Programm schlägt Ihnen einen Namen für den Installationspfad vor. Diesen können Sie jedoch auch frei bestimmen. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit „Return" Wollen Sie die Installation abbrechen, können Sie dies mit „Escape" herbeiführen. Haben Sie Ihre Wahl mit „Return" bestätigt, zeigt Ihnen das Programm noch einmal Ihre Wahl und fragt Sie, ob die Installation durchgeführt werden soll. Klikken Sie „Nein" an wird zum Vormenue zurückgeschaltet und Sie können neue Einstellungen vornehmen. Klicken Sie „Ja" an, beginnt die Installation. Wird ein Diskettenwechsel erforderlich, wird das Programm Sie zu einem solchen auffordern. Ist die Installation erfolgreich beendet, so teilt Ihnen dieses das Programm mit. Sie können dann mit dem vorgegebenen Programmaufruf das Spiel starten.
Das Programm erkennt Ihre Soundkarte automatisch bei jedem Neustart. Sollten Sie zwischenzeitlich Ihre Soundkarte gewechselt haben, erkennt das Programm auch die-

ses und benutzt die entsprechenden Soundtreiber automatisch. Eine Neuinstallation ist daher nicht notwendig.

IV. Steuerung

Das Spiel kann wahlweise über Maus, Tastatur oder Joystick gesteuert werden (Im Actionkampf allerdings nur mit Tastatur oder Joystick).
Grundsätzlich erfolgt auf diese Weise eine Ja / Nein-Entscheidung bzw. Bestätigen / Rückgängig machen-Entscheidung:

	JA -	NEIN -
	Bestätigen	Rückgängig machen
Maus	Linke Maustaste	Rechte Maustaste
Tastatur	ENTER	ESCAPE
Joystick	Feuerknopf 1	Feuerknopf 2

Steuerung durch Maus

Auf der Landkarte bewegen Sie den Mauszeiger (kleines Quadrat mit je einem Pfeil an jeder Seite) auf einen Punkt und klicken die linke Maustaste. Ihre Spielfigur begibt sich automatisch zu diesem Punkt. Kleinere Hindernisse werden dabei direkt umgangen. Bei größeren Hindernissen hält die Figur jedoch vor diesen und Sie müssen diese mit Hilfe der Maussteuerung umgehen.
In der Menueführung und bei den verschiedenen Icons müssen Sie den Mauszeiger lediglich auf das entsprechende Feld setzen und die linke Maustaste klicken.

Steuerung durch Tastatur

Auf der Landkarte befindet sich der Steuerungszeiger (kleines Quadrat mit einem Pfeil an jeder Seite) direkt bei Ihrer Spielfigur. Mit den Cursortasten bzw. den entsprechenden Tasten auf dem Ziffernblock

können Sie diesen Steuerungszeiger und damit Ihre Spielfigur in die gewünschte Richtung lenken. Jedes auftretende Hindernis müssen Sie auf diese Weise umgehen.
In der Menueführung und bei den Icons ist die gerade anstehende Auswahlmöglichkeit durch einen Rahmen gekennzeichnet.
Diesen Rahmen können Sie durch die Cursortasten bewegen. Haben Sie auf diese Weise Ihre Wahl getroffen, bestätigen Sie diese mit „Return".

Steuerung durch Joystick

Diese geschieht analog zur Steuerung durch Tastatur. Anstelle der Cursortasten müssen Sie jedoch den Joystick in die gewünschte Richtung drücken und mit Feuerknopf 1 Ihre Wahl bestätigen.

V. Spielziel

Ihr Spielziel besteht darin, die sieben verlorengegangenen Ringe wiederzubeschaffen und damit das Ziel der Medusa zu vereiteln. Drei Ringe befinden sich bei den drei großen Endmonstern, auf die Sie bei Ihren Reisen treffen werden. Ein Ring befindet sich bei den Schätzen, die auf dem Festland und auf den drei Inseln verstreut sind. Zwei Ringe befinden sich bei einer der Armeen der Medusa. Ein Ring befindet sich in einer gegnerischen Stadt.
Um Ihr Ziel zu erreichen, müssen Sie alle feindlichen Armeen, die drei Hauptmonster und alle feindlichen Städte besiegen. Letztere sind besonders wichtig, da dort in der Regel wichtige Hinweise auf die Schätze verborgen sind.
Zur Lösung Ihrer Aufgabe benötigen Sie eine große wohlausgerüstete Armee, die sich aus verschiedenen Rassen zusammensetzt, die sich wiederum mit ihren verschiedenen Fahigkeiten ergänzen.
Eine solche Armee jedoch kostet Geld. Allerdings haben Sie zu Beginn des Spieles nur sehr wenige Bargeldreserven. Ihnen stehen lediglich 20000 Goldstücke zur Ver-

fügung. Daher muß Ihre vorrangige Aufgabe darin bestehen, sich das benötigte Geld zu beschaffen.
Dies können Sie durch Handel mit den einzelnen Städten erreichen. Sie müssen also verschiedene Waren in den Städten günstig einkaufen, um Sie in anderen Städten teuer verkaufen zu können. Hierzu benötigen Sie ausreichend Gespanne, die allerdings auch wieder Geld kosten.
Eine weitere Methode, Geld zu verdienen, besteht in der Erschließung und Ausbeutung von Bodenschätzen. Die dazu geeigneten Stellen müssen Sie versuchen, zu finden, um dort Minen zu errichten. Das ist natürlich auch wieder mit Kosten verbunden.
Erst wenn Sie genügend Geld verdient haben, können Sie daran gehen, eine Armee aufzubauen, diese auszurüsten und zu trainieren. Achten Sie aber auch hierbei auf die anfallenden Kosten.
Natürlich können Sie sich auch Geld beschaffen, indem Sie die Stadtkassen der von Ihnen eroberten Städte nutzen. Diese können Sie dann durch die anfallenden Steuern wieder auffüllen lassen. Hierbei können Sie die Höhe der Steuerabgaben selbst bestimmen.
Aber Vorsicht - wenn Ihre Steuersätze zu hoch angesetzt sind, werden die Leute abwandern und die Infrastruktur der jeweiligen Stadt wird sich nachteilig verändern und damit zu niedrigeren Steuereinnahmen führen.
Wenn Sie alle Ringe gefunden oder erobert haben, ist Medusa besiegt und Sie haben das Spiel gewonnen.
Sollten Sie Lust daran haben, Ihre Kräfte erneut mit Medusa zu messen, können Sie das Spiel erneut starten. Allerdings werden in diesem Falle alle Schätze, Städte (befreundet oder feindlich) und alle gegnerischen Armeen neu generiert, sodaß Sie vor einer ganz neuen Spielsituation stehen.

VI. Zeitablauf

Die Zeit spielt in diesem Spiel eine große Rolle und man sollte Sie immer im Auge behalten.
Dies ist besonders wichtig in Bezug auf die Soldzahlungen an die eigenen Soldaten, die an jedem Monatsersten zu erfolgen haben und die immer einen bestimmten Geldvorrat voraussetzt. Ist dieser nicht vorhanden werden die Armeeteile streiken und desertieren.
Doch auch bestimmte Waren haben nur eine bestimmte Haltbarkeitszeit. Ist diese überschritten, verfallen diese Waren, was zu großen Geldeinbußen führen kann.
Zum einen ist die Zeit abhängig von der Entfernung der einzelnen Reiseziele zum anderen jedoch auch von den Geländegegebenheiten und Bodenverhältnissen (im offenen Gelände kommt man schneller voran als im dichten Wald oder im Gebirge).
Das aktuelle Datum wird auf der Karte unten rechts angezeigt, wenn man über das Menue „Setup" das Anzeigen des Datums eingestellt hat.
Beim Betreten einer Stadt wird ebenfalls das aktuelle Datum angezeigt.

VII. Spielstart

Nachdem Sie Ihr Spiel zum ersten Mal gestartet haben, gelangen Sie ins Intro. Dieses können Sie abbrechen, indem Sie „Escape" drücken. Die Ablaufgeschwindigkeit des Intros können Sie mit den Tasten „Plus" und „Minus" beeinflussen. Sie können in jedem einzelnen Intro-Bild den Text unterbrechen und ins nächste Bild schalten, indem Sie die „Space-Taste" drücken. Nach Beendigung des Intros kommen Sie in ein Menue, in dem Sie die Möglickkeit haben, zwischen folgenden Menuepunkten zu wählen:

A. Intro Ansehen

Wenn Sie diesen Menuepunkt wählen, spult

noch einmal das Intro ab, in welchem die Story aufgeführt wird.

B. Neues Spiel starten

Wenn Sie diesen Menuepunkt anwählen, starten Sie ein neues Spiel. Bei jedem neuen Spiel werden die befreundeten und feindlichen Städte sowie die Preise und die Waffen neugeneriert.

C. Gespeichertes Spiel laden

Mit dieser Option können Sie ein zuvor abgespeichertes Spiel neu laden und fortsetzen. Suchen Sie sich in dem erscheinenden Menue denjenigen Spielstand heraus, von dem aus Sie weiterspielen wollen.

D. Credits

Hier sind alle Personen aufgelistet, die bei der Erstellung des Programmes mitgewirkt haben.

E. Und Tschüß

Durch die Anwahl dieses Punktes verlassen Sie das Spiel und kehren zur DOS-Ebene zurück.

VIII. Ziehen auf der Landkarte

Wenn Sie den Menuepunkt „Neues Spiel starten" gewählt haben, schaltet der Computer auf den Ausschnitt einer Landkarte des Königreiches Morenor um. Sie erkennen Ihre Spielfigur als kleines Rittericon in dieser Landkarte, die im übrigen durch Wälder, Berge, Wüsten, Eislandschaften, Sümpfe, Flüsse, Seen, verschiedene Klimazonen sowie Städte und Burgen bestimmt wird. Sie bewegen Ihre Spielfigur wie in dem Menuepunkt „Steuerung" beschrieben über diese Landkarte.
Hierbei müssen Sie jedoch aufpassen, daß Sie nicht auf eine feindliche Armee stoßen, die Sie sofort in einen Kampf verwickeln wird (siehe Punkt „Kampfmodi"). Wie

rechtzeitig Sie eine Armee bemerken, hängt von der Anzahl der Scouts ab, die sich in Ihrer Armee befinden. Da Sie am Anfang noch über keine Scouts verfügen, werden Sie die feindlichen Armeen relativ spät bemerken.
Während Sie sich auf der Landkarte befinden, können Sie durch Klicken der rechten Maustaste, der Escape-Taste oder des Joystick-Buttons 2 in ein Optionsmenue umschalten, welches folgende Punkte beinhaltet:

A. Datei Menue

(auch durch Drücken von F1 anwählbar)
Hier kann ein anderes gespeichertes Spiel geladen werden oder aber das aktuelle Spiel beendet werden.

B. Das Set-up-Menue

(auch durch Drücken von F2 wählbar)
In diesem Menuepunkt können Sie bestimmen, ob Sie die Kompaßdaten auf dem Bildschirm angezeigt haben wollen (Grundvoraussetzung ist es natürlich, daß Sie einen Kompass besitzen oder erworben haben), den Untergrund und das Datum eingeblendet sehen wollen sowie die Musik, Soundeffekte und den Joystick eingeschaltet haben wollen.

C. Schatz suchen

(auch mit F3 wählbar)
Sie können jederzeit auf der Landkarte nach Schätzen suchen. Wenn Sie diesen Punkt anwählen, wird der Untergrund, auf dem Ihre Spielfigur gerade steht, nach Schätzen durchsucht. Sind Sie erfolgreich, sollten Sie jedoch darauf achten, daß ausreichend Transportmittel zur Verfügung stehen, um alles abtransportieren zu können.
Es ist nicht ratsam, auf blauen Dunst hin auf die Schatzsuche zu gehen. Vielmehr sollten Sie sich erst einmal Informationen in den einzelnen Städten (z.B. in der Schänke

oder evtl. auch in der Bibliothek) über die Koordinaten dieser Schätze beschaffen. Auch sollten Sie ausreichend Aufklärer in Ihrer Armee haben, da die genaue Bestimmung der Schatzkoordinaten dann zügiger vonstatten geht. Grundvoraussetzung für die Schatzsuche ist natürlich unabdingbar der Besitz eines Kompaß, da Ihnen sonst die Koordinaten auf dem Bildschirm nicht mitgeteilt werden können.

D. Mine suchen

(auch mit F4 wählbar)
Mit dieser Option können Sie auf der Landkarte jederzeit nach Rohstoffvorkommen suchen und zwar ebenfalls wieder an dem Punkt, an welchem Sich Ihre Spielfigur befindet.
Sollten Sie das Glück haben, eine Mine zu entdecken, müssen Sie jedoch bestimmte Bedingungen beachten, um diese ausbeuten zu können:
1. Sie müssen entsprechendes Bergbaugerät besitzen, welches Sie vorher in den Städten erwerben müssen.
2. Sie müssen Leute Ihrer Armee (Pioniere) abstellen, um die Rohstoffe abzubauen (Max. 99). Je mehr dies sind, um so profitabler ist die Ausbeutung (Sie können jederzeit beim Besuch der Mine die Anzahl der Arbeiter erhöhen).
Es können jedoch nur Pioniere einer Rasse in einer Mine eingesetzt werden, und zwar nur aus der Rasse, die die meisten Pioniere zur Verfügung hat.
3. Diese Leute müssen für eine bestimmte Zeit im Voraus bezahlt werden.
4. Zum Abtransport der Güter müssen ausreichende Transportmittel vorhanden sein.
5. Der Gewinn der Mine ist vom Rohstoff abhängig, den sie fördert (so wird eine Bleimine trotz aller Investitionen weniger profitabel sein als eine Diamantenmine. Eine einmal entdeckte Mine wird immer auf der Karte angezeigt und ist jederzeit wieder betretbar. Auch können jederzeit die zurückgelassenen Leute wieder abgezogen werden.

E. Spieler Info

(auch mit F5 anwählbar)
In diesem Menue können Sie folgende Informationen abrufen:
1. mitgeführte Waffen
2. vorhandene Warenlager
3. finanzielle Situation
4. Zustand und Größe der Armee
5. Ausrüstung der Armee

F. Armee ausrüsten

(auch mit F6 anwählbar)
Waffen und Rüstungen, die man in den Städten erworben hat, kann man in diesem Menue auf seine einzelnen Einheiten verteilen, und somit seine Armee ausrüsten und verstärken. Auf der anderen Seite kann man jedoch auch wieder diese Ausrüstungsgegenstände in diesem Menuepunkt abziehen, um sie in der nächsten Stadt wieder zu verkaufen. Allerdings wird der Preis geringer als der Einstandspreis sein, da die Teile schließlich gebraucht sind. Eine Liste, die darüber Auskunft gibt, welche Ausrüstungsteile für jede Einheit angebracht ist, befindet sich im Anhang.

IX. Städte und Burgen

Wenn Sie auf der Karte herumgehen werden Sie auf eine Vielzahl von Städten und Burgen treffen. Diese unterscheiden sich darin, daß die Burgen mehr auf Kampf und Soldaten ausgerichtet sind während die Städte sich besser zum Handeln eignen. Das jedoch bedeutet keinesfalls, daß in einer Burg absolut kein Handel betrieben werden kann (dieser ist nur etwas eingeschränkt) oder das in einer Stadt keine Soldaten anzuheuern sind (wenn auch weniger als in einer Burg).
Es gibt freundliche und feindlich gesinnte Städte. Gelangen Sie zu einer Stadt oder Burg, erscheint eine Tafel mit den Angaben zu dieser Stadt. Ist diese Tafel rot hinterlegt, handelt es sich um eine feindliche

Stadt. Eine feindliche Stadt können Sie nicht betreten, sondern Sie müssen diese erst erobern. Diese Aktion wird veranlaßt, wenn Sie die linke Maustaste, die Return-Taste oder den Feuerknopf 1 drücken. Der genaue Ablauf, wird weiter unten beschrieben. Drücken Sie den rechten Mausknopf, die Escape-Taste oder den Feuerknopf 2 findet die Aktion nicht statt. Dieser Handlungsablauf ist auch analog dem, der zum Betreten einer befreundeten Stadt führt.

Wenn Sie eine Stadt / Burg betreten haben, erscheint ein Bild dieser Stadt/Burg. Im oberen Bereich des Bildes sehen Sie eine Menueleiste mit 14 Icons. Diese ist in jeder Stadt / Burg gleich. Es kann jedoch vorkommen, daß in bestimmten Städten / Burgen Iconfelder kein Symbol besitzen. Dies bedeutet, daß diese Funktion in dieser Stadt/Burg nicht ausführbar ist. Wie Sie die Icons anzuwählen haben, ist im Punkt IV (Steuerung) beschrieben. Darüberhinaus ist jedes Icon über die auf den folgenden Seiten abgebiltete Tasten anwählbar.


BANK
PARK
MARKT
WARENLAGER
WARENHAUS
UNTERKUNFT
STALLUNG
TEMPEL
BIBLIOTHEK
SCHMIED
KNEIPE
WAFFENLAGER
OFFIZIERSMESSE
HAFEN
PALAST
JUWELIER
TRAININGSLAGER
LEER

	STADT	BURG
F1	BANK	BANK
F2	MARKT	MARKT
F3	WARENHAUS	WARENHAUS
F4	STALL	STALL
F5	SCHMIED	SCHMIED
F6	WAFFENLADEN	WAFFENKAMMER
F7	JUWELIER	TRAININGSLAGER
F8	HAFEN	BIBLIOTHEK
F9	WARENLAGER	VORRATSRAUM
F10	PARK	UNTERKÜNFTE
F11	TEMPEL	TEMPEL
F12	KNEIPE	OFFIZIERSMESSE
DRUCK	PALAST	PALAST
ROLLEN	OPTIONEN	OPTIONEN

1. BANK

Hier ist es möglich, Geld einzuzahlen, abzuheben oder zu überweisen (zu Banken in anderen Städten, in denen man unter Umständen zu einem späteren Zeitpunkt Handel treiben will). Auch ist es in ***einer*** *Bank möglich, einmalig einen Kredit von 3.000 Goldstücken zu erhalten. Für die Bearbeitung fallen Gebühren an. Für Guthaben werden Habenzinsen gezahlt. Für Kredite werden Sollzinsen berechnet.*
Sie sollten auf Ihren Reisen nicht zuviel Bargeld mit sich führen, da die Gefahr besteht, daß Sie einen großen Teil Ihrer Barschaft nach einem verlorenen Kampf verlieren.
Auf der anderen Seite müssen Sie berücksichtigen, daß Sie immer soviel Geld mit sich führen, daß Sie Ihre Soldaten am Monatsersten bezahlen können.

2. VERSCHIEDENE WARENLAGER

MARKT, WARENHAUS, STALLUNGEN, SCHMIED, WAFFENLADEN/WAFFENKAMMER, JUWELIER, BIBLIOTHEK - dies alles sind im Prinzip Warenhäuser mit unterschiedlichem Warenangebot, in denen man An- und Verkäufe tätigen kann.
Die Handhabung ist bei all diesen Orten gleich. Nachdem Sie durch Anklicken des entsprechenden Icons in das Menuebild gelangt sind, werden Sie gefragt, ob Sie Waren an- oder verkaufen wollen.
Wählen Sie den Menuepunkt „Waren ankaufen“, so gelangen Sie in ein Auswahlmenue der vorhandenen Waren. Teilweise sind diese Waren in den verschiedenen Warenhäusern noch zu Gruppen zusammengefaßt (z.B. beim Warenhaus oder im Waffenlager). Durch das Anklicken des Gruppennamens gelangen Sie zu den Einzelwaren dieser Gruppe. Wenn Sie eine Warenart anklicken, wird Ihnen mitgeteilt, aus welchem Material die Ware besteht, wieviel davon

verfügbar ist, welche Haltbarkeit sie hat und wieviel sie pro Einheit kostet. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit einem Mausklick, „Return“ oder dem Feuerknopf 1, so erscheint eine Eingabeanforderung, in der Sie die gewünschte Menge eintragen können. Gleichzeitig erhalten Sie Informationen über die Auslastung Ihrer Transportmittel. Wollen Sie die noch zur Verfügung stehenden Transportreserven ausschließlich durch die von Ihnen angewählte Ware belegen, genügt es, wenn Sie einfach die Leertaste drücken.

Wenn Sie Waren verkaufen wollen, gehen Sie in ähnlicher Weise wie vorhergenannt vor.

Klicken Sie den Menuepunkt „Waren verkaufen“ an. Es erscheint ein Auswahlmenue, in welchem angezeigt wird, welche Waren zur Zeit angekauft werden. Wenn Sie eine dieser Waren anklicken, erhalten Sie wieder die Informationen über Material, Menge, Haltbarkeit und Verkaufspreis pro Einheit. Haben Sie die Ware angewählt, die Sie verkaufen wollen, erscheint wieder die Eingabeaufforderung, in der Sie die zu verkaufende Menge eintragen müssen. Sie erhalten gleichzeitig Informationen darüber, zu welchem Preis die Ware eingekauft wurde und welche Gewinn- / Verlustspanne Ihnen das Geschäft gebracht hat.

Beachten Sie bitte, daß nicht jedes Warenhaus in den unterschiedlichen Städten das gleiche Warenangebot besitzt. Welche Art von Waren vorhanden sind oder aufgekauft werden, hängt von der Klimazone, in der die Stadtt liegt, sowie von der Bevölkerungsstruktur ab. Durch diese werden auch die Mengen bestimmt.

3. WARENLAGER/ VORRATSRAUM

Haben Sie mehr Waren gekauft, als Sie transportieren können, können Sie die Stadt erst verlassen, wenn Sie die überschüssigen Waren verkauft haben.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, daß Sie in der Stadt ein Warenlager einrichten,

in welchem Sie die Waren einlagern können. Nicht genutzter Lagerraum wird automatisch vermietet. Die Miete wird beim nächsten Besuch dieser Stadt dem Konto gutgeschrieben.
Beim Kauf des Lagers beträgt das Lagervolumen 5 Tonnen. Dieses Volumen können Sie jedoch im Verlauf des Spieles durch Ankauf weiterer Lagerfläche auf 65 Tonnen erhöhen (Achtung: auch im Lager sind die Waren nur begrenzt haltbar).

4. PARK / UNTERKÜNFTE

In diesem Menuepunkt können Sie Soldaten anwerben, entlassen, aus- und abrüsten sowie bestimmte Informationen einholen. Dies alles geschieht über die Menuewahl, die erscheint, wenn Sie in dieses Menue schalten:

a. Soldaten anwerben
Wenn Sie diesen Punkt anklicken erscheint eine Tafel auf der Sie die Armeeinheit anklicken können, für welche Sie Soldaten anwerben wollen. Treffen Sie Ihre Auswahl durch Anklicken der entsprechenden Einheit. Es erscheint eine Information, aus welcher Sie entnehmen können, welche Rasse in welcher Anzahl in dieser Stadt für diese Einheit zur Verfügung stehen und was sie kosten. Sie können nun die Zahl der Soldaten, die Sie anwerben möchten eintippen und mit „Return“ bestätigen. Die Soldaten werden in Ihre Armee aufgenommen. Diese so angeworbenen Soldaten sind grundsätzlich unbewaffnet und müssen von Ihnen erst noch ausgerüstet werden.

b. Infos zu Soldaten
Hier können Sie feststellen, welche der im Spiel vorkommenden Rassen je nach ihren Fähigkeit in welcher Armeeinheit eingesetzt werden kann. Darüberhinaus können Sie sehen wieviele Soldaten Sie von dieser Rasse angeworben haben, wieviele davon ausgebildet sind, wieviele zur Zeit verletzt sind und welchen Sold Sie zu zahlen haben.

Auf Grund dieser Informationen können Sie entscheiden, welche Armeeinheit noch verstärkt werden muß und mit welcher Rasse sie verstärkt werden muß.
Beachten Sie bitte, daß jede Rasse ihre besonderen Fähigkeiten hat, die Sie nutzen sollten. So sind z.b. Zwerge besonders gut geeignet als Pioniere um in den Minen zu arbeiten oder ihre Fähigkeiten als Artillerist zu nutzen. Elfen dagegen sind ausgezeichnete Drachenreiter sowie geübte Bogenschützen und Speerwerfer. Menschen eignen sich besonders gut als Zauberer und Kavalleristen.
Die Effizienz einer Waffengattung wird im wesentlichen von der richtigen Zusammensetzung der Rassen bestimmt.
Die Effizienz Ihrer Armee wiederum hängt von der richtigen Zusammensetzung der verschiedenen Waffengattungen ab.
Jede Waffengattung hat ihre spezielle Stärke in den unterschiedlichen Geländen. Aufklärer sind zum Beispiel sehr wichtig, damit Sie gegnerische Armeen rechtzeitig erkennen können. Je mehr Aufklärer Sie besitzen, um so größer wird der Radius, den Sie einsehen können. Auch sind Aufklärer wichtig bei Ihrer Suche nach den Schätzen.
Artillerie läßt sich besonders gut bei der Belagerung einer Stadt einsetzen. Kavallerie und Drachenreiter eignen sich besonders gut im freien Gelände, sind aber behindert im Wald oder Sumpf. Hier sind wiederum die Infantristen und Bogenschützen bevorteilt. Ganz wichtig ist es, Zauberer zu besitzen. Diese können in jedem Gelände und auf größere Distanz eingesetzt werden und je nach ihrer Ausbildung dem Gegner großen Schaden zufügen.

c. Infos zur Ausrüstung

Hier erhalten Sie die Möglichkeit Einsicht zu nehmen, mit welchen Waffen jede Waffengattung ausgerüstet werden kann und mit welcher Anzahl davon Sie schon ausgerüstet ist.
Wichtig ist es für Sie auch zu erfahren, aus welchem Material die Waffe oder die Rü-

stung sein kann und wieviel sich davon schon in Ihrem Besitz befindet. Es ist natürlich klar, daß eine Waffe aus Obsidian mehr Durchschlagkraft hat und länger hält als eine solche aus Eisen. Ebenso bietet eine Rüstung aus Mithril einen besseren Schutz als eine solche aus Leder. Beachten Sie bitte auch die Wirkung einer Waffenart. Ein Breitschwert ist wirkungsvoller im Kampf als ein Dolch. Mit Hilfe dieser Informationen können Sie daran gehen, Ihre Armee optimal auszurüsten.

d. Soldaten entlassen

Wenn Sie einmal knapp bei Kasse sind und Ihre Soldaten nicht mehr bezahlen können, können Sie in diesem Menue, die Stärke Ihrer einzelnen Waffengattungen und damit auch die monatlichen Kosten verringern.

e. Einheiten ausrüsten

In diesem Menue können Sie Ihre einzelnen Armeeteile mit den geeignetesten im Waffenladen erworbenen Waffen ausrüsten.

f. Einheiten abrüsten

Hier können Sie Ihre Armeeteile abrüsten, um sich zum einen evtl. benötigtes Geld zu beschaffen, zum anderen aber auch Ihre Armeen anschließend mit besseren Waffen ausrüsten zu können.

5. TEMPEL

Im Tempel können Sie Ihre im Kampf verletzten Soldaten heilen oder Ihre Zauberer ausbilden lassen.
Wählen Sie den gewünschten Menuepunkt durch Anklicken an. Beachten Sie bitte, daß Sie jeden Zauberer nur einmal ausbilden lassen können und zwar mit einem Zauberspruch, den er während des ganzen Spieles behält. Je teurer der Zauberspruch ist, um so wirkungsvoller ist er im Kampf.

6. KNEIPE / OFFIZIERSMESSE

Dieser Menuepunkt beinhaltet im wesentlichen die gleichen Untermenues wie Punkt

vier (UNTERKÜNFTE / PARK). Lediglich zwei Punkte sind verschieden.
Zum einen können Sie hier noch Leute belauschen und evtl. Informationen und Koordinaten über Schätze und Minen erhalten.
Zum anderen sind die hier angeworbenen Soldaten schon ausgebildet und / oder ausgerüstet. Allerdings können Sie diese Soldaten nur als Gesamteinheit anwerben. Darüberhinaus könnten auch einige verletzt sein.

7. HAFEN

Dieser Menuepunkt erscheint nur in bestimmten Hafenstädten. Hier können Sie:

a. Schiffe verkaufen, um evt. Ihre Liquidität zu erhöhen

b. Schiffe kaufen
es können 5 Arten von Schiffen zum Ankauf zur Verfügung stehen, die sich in ihrer Tonnage, Fracht, Schnelligkeit und im Preis unterscheiden:

b.a. Kutter:
Diese Schiffe sind klein und wendig, eignen sich aber kaum zum Kampf, da sie nur eine geringe Bewaffnung besitzen. Mit ihnen können ausschließlich Waren transportiert werden.

b.b. Fregatten:
Diese Schiffe sind gut bewaffnet und relativ schnell. Mit Ihnen können sowohl Waren als auch Soldaten transportiert werden.

b.c. Galeeren:
Extrem langsame Schiffe, die allerdings durch ihre starke Bewaffnung eine enorme Kampfkraft besitzen. Mit ihnen können ausschließlich Soldaten transportiert werden.

b.d. Großkampfschiffe:
Diese Schiffe haben eine mäßige Bewaff-

nung, können aber ziemlich viele Soldaten aufnehmen (bis zu 20009).

b.e. Großfrachtschiffe.
Große schwerfällige Schiffe, die aber eine sehr große Ladekapazität besitzen.

c. Schiffe beladen.

d. Schiffe entladen.

e. In See stechen.
Wenn Sie meinen, daß Ihre Flotte eine ausreichende Größe erreicht hat und richtig beladen ist, können Sie in See stechen. Sie bewegen dann Ihre Flotte in gleicher Weise wie Ihre Armee auf der Landkarte. Versuchen Sie die Inseln zu finden. Sie soll--ten aber unbedingt einen Kompaß mit sich führen. Nur dann sehen Sie in der linken unteren Ecke auch die Koordinaten des Punktes an dem Sie sich gerade befinden. Ohne deren Hilfe werden Sie sich leicht verirren, da das Meer riesengroß ist und nur 3 Inseln vorhanden sind, die Sie anlaufen können (nur diese haben nämlich Hafenstädte).

8. TRAININGSLAGER

Hier können Sie wählen, ob Sie Ihre Soldaten ausbilden wollen, oder ob Sie Ihre Fähigkeiten im Actionkampf trainieren wollen. Wenn Sie Ihre Soldaten ausbilden lassen, erhöhen Sie damit deren Kampfstärke. Die Ausbildung kostet allerdings pro Mann einen gewissen Geldbetrag. Auch wenn Sie Ihre Fähigkeiten im Actionkampf trainieren kostet dieses Geld.

9. PALAST

In diesem Menue können Sie aktuelle Daten über die Infrastruktur der jeweiligen Stadt oder Burg abrufen. Wenn Sie eine feindliche Stadt erobert haben, können Sie darüberhinaus in diesem Menue die Stadtkassen jederzeit leeren und so Ihren Geld-

bestand aufbessern. Desweiteren können Sie den Steuersatz dieser Stadt erhöhen, damit sich die Kassen wieder füllen. Aber Vorsicht - wenn Sie die Steuern übermäßig erhöhen, wird die Bevölkerung abwandern, und Ihre Einnahmen werden trotz der Steuererhöhung zurückgehen.

10. OPTIONEN

Dieser Menuepunkt untergliedert sich in

a. Filemenue
Hier können Sie das aktuelle Spiel abspeichern, ein gespeichertes Spiel aufrufen oder das Spiel beenden und ins Eingangsmenue zurückkehren.

b. Setup- Menue
Mit Hilfe dieses Menuepunktes können Sie die Musik, den Sound, die Datumsanzeige, den Untergrund (in der Mitte unten erscheint eine Meldung über die Geländebeschaffenheit des Terrains, in dem sich Ihre Figur zur Zeit aufhält) und das Erscheinen der Meldungen ein- bzw. ausschalten. Außerdem können Sie nachträglich die Benutzung eines Joystick zu - oder abschalten.

c. Spielerinfo
Wenn Sie Information über sich, Ihren aktuellen Warenbestand, Ihren Lagerbestand, Ihre Soldaten, Ihre Armeeausrüstung, Ihren Bankbestand in den einzelnen Städten, den Zustand Ihrer Minen und der Schiffsladungen benötigen, sollten Sie diesen Menuepunkt anwählen.

d. Stadtinfo
Dieser Menuepunkt ist identisch mit dem im Palast-Menue.

X. Kampfmodi

Wenn Sie auf ein Hauptmonster oder eine gegnerische Armee treffen oder eine feindliche Stadt angreifen wollen, kann dies in verschiedenen Kampfmodi geschehen.

Jeden dieser Kampfmodi können Sie durch FLucht (Drücken der „Escape"-Taste) verlassen. In diesem Falle verlieren Sie aber zu den bis dahin aufgetretenen Verlusten zusätzlich weitere Soldaten, Waren und Geld.

Vor jedem Kampf werden Sie gefragt, welche der möglichen Kampfmodi sie wählen wollen (beachten Sie bitte, daß, wenn Sie noch keine Soldaten besitzen, ein Strategiekampf nicht möglich ist und daher auch nicht angeboten wird). In welcher Situation welche Möglichkeiten bestehen, sehen Sie an Hand der folgenden Matrix:

	Strategiekampf
Kampf gegen Armee	*möglich*
Kampf gegen Moster	—
Stadtkampf	—
Seekampf	—

	Actionkampf
Kampf gegen Armee	*möglich*
Kampf gegen Moster	*möglich*
Stadtkampf	*möglich*
Seekampf	*möglich*

	Rundenkampf
Kampf gegen Armee	*möglich*
Kampf gegen Moster	—
Stadtkampf	*möglich*
Seekampf	*möglich*

Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, schaltet der Computer in das jeweilige Menue um.

1. Rundenkampf

Wenn Sie diese Art des Kampfes wählen, haben Sie keine Möglichkeit aktiv in den Kampfverlauf einzugreifen und diesen mitzubestimmen. Es ist allerdings auf der anderen Seite die schnellste Möglichkeit, eine Kampfentscheidung herbeizuführen.
Die Auswertung Ihrer Kampfstärke und die des Gegners übernimmt der Computer an Hand von einzelnen Runden. Sie sehen lediglich nach jeder Kampfrunde eine Tafel, auf der die Anzahl der noch verbleibenden sowie die der verletzten Soldaten aufgezeigt werden. Sie können sodann entscheiden, ob Sie weiterkämpfen oder fliehen wollen.

2. Actionkampf

Bei dieser Art des Kampfes treten Sie als Heerführer gegen einen Kämpfer des Gegners an. Ihre und des Gegners Stärke wird hierbei indirekt durch die Stärke der jeweiligen Armee beeinflußt. Zusätzlich wird sie zudem bestimmt durch Ihre im Trainingslager erworbene Erfahrung. Es ist daher durchaus möglich, daß es Ihnen gelingen kann, eine zahlenmäßig überlegene gegnerische Armee zu besiegen, wenn Sie ein guter Actionkämpfer sind.
Aber Vorsicht - sollten Sie den Kampf verlieren, ist Ihre Armee geschlagen, Sie selbst sind gefangen und Medusa hat das Spiel gewonnen. Treten Sie daher rechtzeitig die Flucht an, wenn Sie sehen, daß Ihnen der Gegner zu sehr überlegen ist.
Ihre jeweilige Stärke und die des Gegners wird durch zwei gelbe Energiebalken dargestellt, die im Laufe des Kampfes, je nach Anzahl der eingesteckten Treffer, rot werden. Der Kämpfer dessen Balken schließlich ganz rot ist, hat verloren.
Sollten Sie es vorziehen, die Flucht zu ergreifen, ist dies keine Schande. Dies kann im Gegenteil sogar taktisch klug sein, da sich Ihr Gegner nur sehr sehr langsam erholen wird, während Sie nach relativ kurzer Zeit wieder voll kampffähig sind und

erneut angreifen können. Auf diese Weise kann es durchaus möglich sein (abhängig von der Armeestärke des Gegners), daß Sie einen Gegner durch mehrmaliges Angreifen in kurzen Zeiträumen besiegen können (dies ist auch durchaus im Strategiekampf möglich). Der Actionkampf kann nur mit der Tastatur oder mit dem Joystick (in Verbindung mit der Tastatur) gesteuert werden. Die Tastaturbelegung sieht wie folgt aus:

F1 Kämpfer benutzt das Schwert
F2 Kämpfer benutzt die Axt
F3 Kämpfer benutzt Pfeil und Bogen

Cursor Hoch
Kämpfer springt nach hinten
(Joystick nach vorn)

Cursor Runter
Kämpfer springt gerade hoch
(Joystick nach hinten)

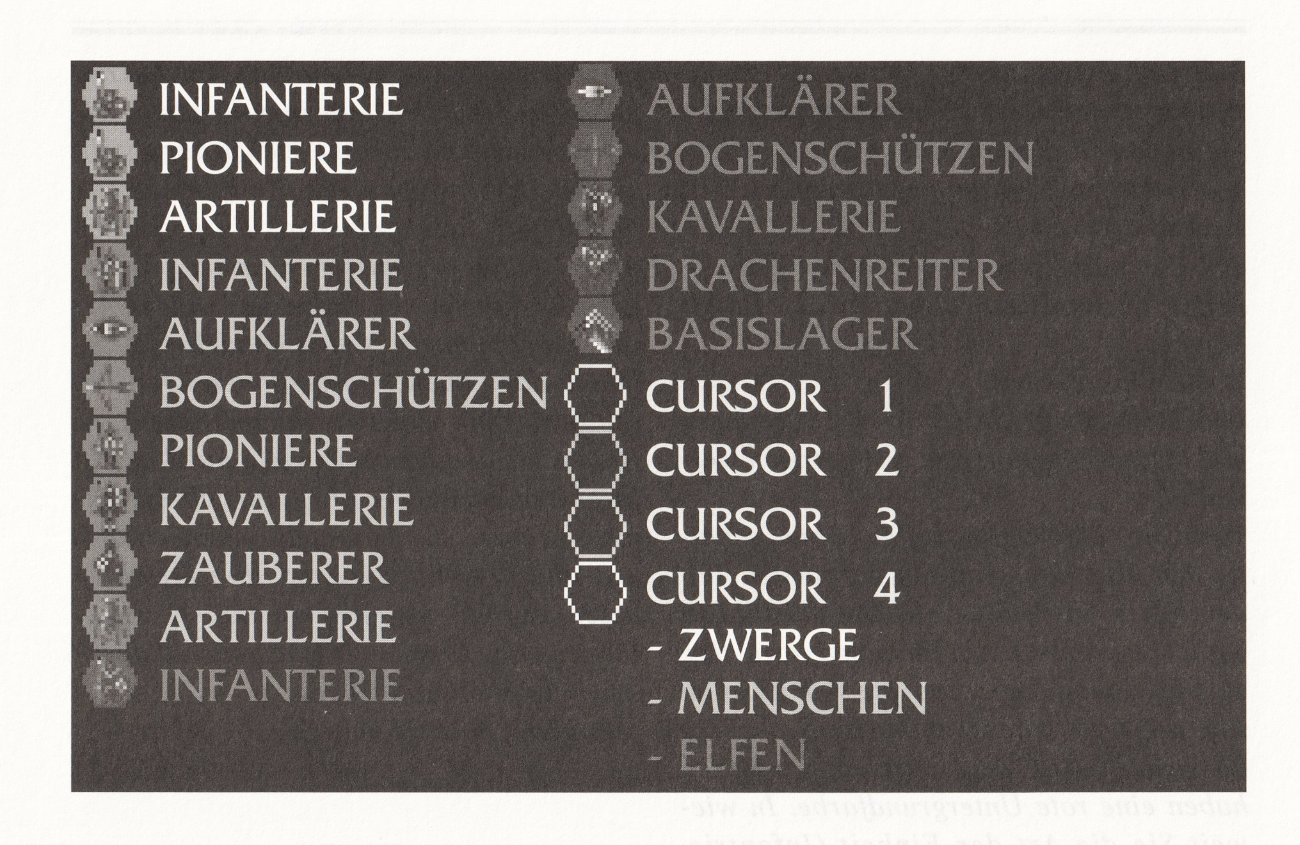
Rechte Shift Taste *(Joystick Button 1)*
mit Schwert
Schlag von oben mit Schritt nach vorn
mit Axt
Schlag von oben mit Schritt nach vorn
mit Bogen
Schuß schräg nach oben
Wenn Sie die Rechte Shifttaste länger gedrückt halten, ergibt sich ein Special-Move für die Axt. Diese wird geschleudert und hat eine relativ große Durchschlagskraft. Während die Axt in der Luft ist, kann der Krieger sich nicht bewegen, ist aber gleichzeitig auch unverwundbar. Der Einsatz dieser Spezialwaffe ist mit erhöhtem Energieverlust verbunden.

Rechte CTRL / STRG Taste
(Joystick Button 2)

mit Schwert	*Seitlicher Hieb*
mit Axt	*Seitlicher Hieb*
mit Bogen	*Schuß geradeaus*
P	*Pause/ Unterbr. des Kampfes*
Escape	*Flucht*

3. Strategiekampf

Sie haben in diesem Modus die Möglichkeit zwischen 2 Varianten zu wählen:
1. mit Formation
der Computer positioniert einen Teil der Armeeinheiten schon außerhalb des Basislagers
2. ohne Formation.
alle Einheiten befinden sich im Basislager und müssen von dort aus erst gezogen werden.
Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, schaltet der Computer auf den gezoomten Teil der Karte, in dem der Kampf stattfinden wird. Die gegnerischen Einheiten sowie Ihre eigenen Einheiten (sofern sie sich nicht im Basislager befinden) werden als Sechsecke dargestellt. Die gegnerischen Einheiten haben eine rote Untergrundfarbe. In wieweit Sie die Art der Einheit (Infantrie, Drachenreiter, Kavallerie...) erkennen können, hängt von der Anzahl Ihrer Aufklärer ab. Haben Sie nur wenige Aufklärer, können Sie auch nur eine begrenzte Anzahl der gegnerischen Armeeteile identifizieren. Die meisten werden als Fragezeichen dargestellt werden. Erst wenn einer Ihrer Armeeteile unmittelbar neben einer als Fragezeichen dargestellten gegnerischen Armee positioniert ist, können Sie sehen, um welche Art von Kampfeinheit es sich handelt (Sie erhalten dann auch Informationen über diesen Armeeteil, wenn Sie ihn anklicken).
Haben Sie dagegen sehr viele Aufklärer in Ihrer Armee, werden Sie natürlich weitaus mehr gegnerische Armeeteile erkennen können und dementsprechend Ihre Strategie besser darauf einstellen können.
Ihre eigenen Armeeteile sind generell durch Symbole gekennzeichnet.
Abbildung nächste Seite...


INFANTERIE
PIONIERE
ARTILLERIE
INFANTERIE
AUFKLÄRER
BOGENSCHÜTZEN
PIONIERE
KAVALLERIE
ZAUBERER
ARTILLERIE
INFANTERIE
AUFKLÄRER
BOGENSCHÜTZEN
KAVALLERIE
DRACHENREITER
BASISLAGER
CURSOR 1
CURSOR 2
CURSOR 3
CURSOR 4
- ZWERGE
- MENSCHEN
- ELFEN


INFANTERIE
AUFKLÄRER
PIONIERE
KAVALLERIE
ZAUBERER
INFANTERIE
AUFKLÄRER
PIONIERE
KAVALLERIE
ZAUBERER
INFANTERIE


AUFKLÄRER
KAVALLERIE
DRACHENREITER
DRACHENREITER
BASISLAGER
EINHEIT NICHT SICHTBAR
- SKELETTE
- ZOMBIES
- DÄMONEN

Bedenken Sie, daß sich sowohl ein Teil Ihrer eigenen, als auch der gegnerischen Armee noch im Basislager befindet, und aus diesem erst noch herausgezogen werden muß. Das gegnerische Lager können Sie nicht einsehen. Welche Truppenteile sich noch in Ihrem eigenen Basislager befinden, können Sie feststellen, wenn Sie dieses im „Bewegungsmodus“ anklicken. Es erscheint eine Liste, aus der Sie ersehen können, welche Art von Einheit sich noch dort befindet und aus welcher Rasse diese besteht.

Wenn Sie eine dieser Armeeteile aus dem Lager bewegen wollen, klicken Sie die entsprechende Einheit an. Es erscheint sodann ein Symbol für diese Einheit, welches Sie nun auf der Karte positionieren können.

Beachten Sie, daß die jeweilige Einheit (wie auch alle anderen, schon positionierten Einheiten) nur einen bestimmten Bewegungsradius hat, innerhalb dessen Sie ein freies, nicht besetztes Feld erreichen muß.

Der Bewegungsradius ist gekennzeichnet durch gelbe Sechsecke um die jeweilige Armeeinheit herum. Nur diese gekennzeichneten Felder können von der jeweiligen Armeeinheit erreicht werden (sofern sie, wie gesagt, frei sind).

Die Anzahl der zu erreichenden Einheit hängt von ihrer Art ab. So hat z.B. eine Artillerieeinheit einen geringeren Bewegungsradius als eine Drachenreitereinheit.

Wenn Sie ein Feld gewählt haben, bewegen Sie das Einheitensymbol auf diese Feld und legen es dort ab, indem Sie die rechte Maus klicken oder „Enter“ drücken.

Dieses Verfahren gilt grundsätzlich für alle Armeebewegungen (auch während des Kampfes).

Die Stärke einer jeden Armeeinheit ist unter anderem abhängig von der Rasse, aus der sie besteht (jede Armeeinheit kann nur aus einer Rasse bestehen).

Im Folgenden zeigt Ihnen eine Matrix die jeweilige Effizienz.

	ZWERG	MENSCH	ELFEN
Infanterie	**mittel**	**stark**	**schwach**
Aufklärer	**-**	**schwach**	**stark**
Bogenschützen	**-**	**schwach**	**stark**
Pioniere	**stark**	**mittel**	**-**
Kavallerie	**-**	**stark**	**mittel**
Zauberer	**-**	**stark**	**-**
Artillerie	**stark**	**mittel**	**-**
Drachenreiter	**-**	**-**	**stark**

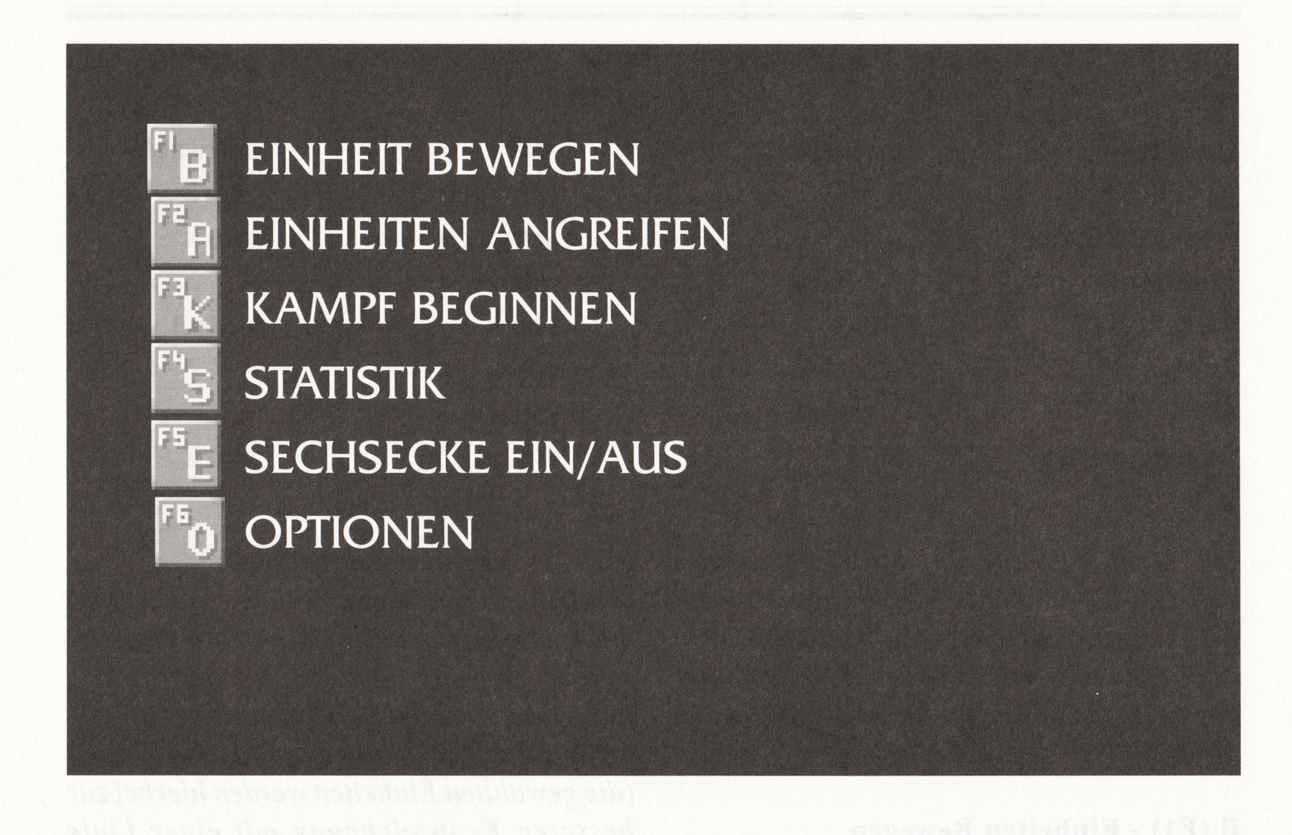
Die Menueführung des Strategiekampfes erfolgt über Icons, die am oberen Bildschirmrand dargestellt sind. Durch Anklicken dieser Icons oder Drücken einer der F-Tasten gelangen Sie in die folgenden Modi:

B (F1) - Einheiten Bewegen

In diesem Modus können Sie Ihre einzelnen Armeeteile, wie oben beschrieben, bewegen.

A (F2) - Einheiten angreifen

Mit Hilfe dieses Modus können Sie bestimmen, welche Ihrer Einheiten eine gegnerische Armee angreifen soll. Klicken Sie einfach Ihre Armeeinheit an und gehen Sie dann auf die gewählte gegnerische Einheit (die gewählten Einheiten werden hierbei zur besseren Kennzeichnung mit einer Linie verbunden), die Sie ebenfalls anklicken. Verfahren Sie auf diese Weise mit allen Einheiten, die einen gegnerischen Armeeteil in


F1 B
EINHEIT BEWEGEN
F2 A
EINHEITEN ANGREIFEN
F3 K
KAMPF BEGINNEN
F4 S
STATISTIK
F5 E
SECHSECKE EIN/AUS
F6 O
OPTIONEN

dieser Kampfrunde angreifen sollen. Hierbei ist zu berücksichtigen, das Kavallerie- und Infanterieeinheiten sowie Aufklärer und Pioniere nur Einheiten angreifen können, die unmittelbar an ihr Feld angrenzen (Nach der ersten Kampfhandlung mit einem gegnerischen Armeeteil, ist es jederzeit möglich, Informationen über ihn durch Anklicken zu erhalten). Zauberer können bis zu 3 Feldern entfernt vom Gegner mit Hilfe ihrer Zaubersprüche angreifen (abhängig von der Anzahl in der Einheit und der Stärke der Zaubersprüche). Bogenschützen können eine Reichweite von zwei und Artillerie von drei Feldern haben (allerdings nur, wenn ausreichend Munition vorhanden ist und die Einheit gut ausgerüstet ist). Die Reichweite der Drachenreiter kann bis zu vier Feldern betragen (Bei ausreichender Kämfkraft). Bogenschützen, Artillerie und Drachenreiter können über eigene Einheiten hinweg angreifen.

K (F3) = Kampfrunde beginnen

Wenn Sie Ihre Armeen positioniert haben, bzw. die anzugreifenden Einheiten markiert haben, und der Kampf beginnen soll, müssen Sie in diesen Modus schalten. Der Kampf wird dann vom Computer durchgeführt. Hierbei werden zuerst Ihre Angriffe duchgeführt, sodann erfolgt der Angriff des Gegners. Wenn der Kampf beendet ist, schaltet der Computer in den Modus („Einheiten bewegen“ oder „Einheiten angreifen“) zurück, in welchem Sie sich vor dem Kampf befunden haben. Den jeweiligen Status sehen Sie links oben in der Monitorecke eingeblendet.

Sie können nun erneut Ihre Spielzüge tätigen. Ist ein Armeeteil aufgerieben, so verschwindet dessen Symbol von der Karte.

S (F4) = Statistik ansehen

Nach der Beendigung der ersten Kampfrunde (und im Anschluß an jede folgende) können Sie sich die Kampfstatistiken ansehen. Es gibt 3 Kampstatistiken, die Sie ent-

weder durch Eingabe eines Buchstaben oder durch Klicken der rechten Maustaste, betrachten können:

Buchstabe A -
Statistik der letzten Kampfrunde aus der Sicht des Spielers

Buchstabe B -
Statistik aller Kampfrunden aus der Sicht des Spielers

Buchstabe C -
Statistik der gegenerischen Einheiten

E (F5) - Sechsecke ein- bzw. ausschalten
Mit dieser Funktion können Sie die Sechsecke sehen, die der Karte unterlegt sind.

O (F6) - Optionen
Mit dieser Funktion kommen Sie ins Setup-Menue.

„Escape" - Flucht
Wenn Sie das Gefühl haben, daß Sie den Kampf unter Umständen verlieren könnten, können Sie mit Hilfe dieses Menuepunktes die Flucht Ihrer Armee bewirken. Der Kampf wird abgebrochen. Diese Flucht kostet Sie aber sowohl Geld als auch Verletzte als auch Soldaten. Der genaue Verlust wird Ihnen angezeigt.
Ihr Kampfverlauf ist natürlich auch vom Gelände abhängig. Berge, dichte Wälder und Sümpfe eignen sich kaum für einen Kampf und können von Ihren Armeen auch nicht betreten werden.
Welche Art von Gelände Ihre Armeen umgibt und welches davon nutzbar ist, können Sie erfahren, wenn Sie mit dem Cursor über die Karte fahren und an der Stelle, wo der Cursor steht, den linken Mausknopf, die „Return"-Taste oder den Feuerknopf 1 drücken. Eine Meldung über das markierte Gelände wird eingeblendet.

XI. Minen

Eine ertragreiche Art, Geld zu machen, ist die Ausbeutung von Minen. Diese Minen sind über die ganze Karte verteilt und müssen zuerst einmal gefunden werden (bei jedem Spielstart werden die Orte neu generiert).
Um eine Mine betreiben zu können, müssen Sie pro Mine eine Einheit Bergbaugeräte einsetzen (kaufen und mit sich führen). Für den Abbau benötigen Sie Pioniere (max.99), die Sie in der Mine stationieren müssen. Je mehr Pioniere Sie in der Mine einsetzen, um so höher ist die tägliche Fördermenge (bedenken Sie daß immer die Pioniere einer Rasse eingesetzt werden können). Diese Pioniere erhalten allerdings als Minenarbeiter ihren Lohn täglich, und zwar im Voraus. Das bedeutet, daß wenn Sie die Mine wieder verlassen, um Ihre Aufgabe zu erfüllen, Sie daran denken müssen, daß Ihre zurückgelassenen Pioniere nur solange arbeiten werden, wie Sie bezahlt sind. Danach ruht die Arbeit. Seien Sie also rechtzeitig zurück, um die fälligen Löhne auszahlen zu können.
Sie können dann auch die geförderten Güter mitnehmen und in einer der Städte oder Burgen verkaufen (Salz auf dem Markt, Edelsteine beim Juwelier, Metalle beim Schmied). Um die Güter jedoch zu transportieren, benötigen Sie ausreichende Gespanne. Diese werden auf Wunsch bis zur Maximalgrenze beladen.
Beachten Sie auch, daß eine Mine nur über einen gewissen Zeitraum ausgebeutet werden kann und dann erschöpft ist.
Um eine Mine betreiben zu können, müssen Sie eine solche erst einmal finden. Dies kann auf drei Arten geschehen und setzt in jedem Falle eine ausreichende Anzahl von Aufklärern voraus.

1. Sie können an jedem beliebigen Punkt der Karte auf gut Glück nach Schätzen suchen. Wenn Sie der Meinung sind, daß ein Ort dafür besonders geeignet erscheint,

gehen Sie ins Menue „Optionen" (Klicken mit der rechten Maustaste oder Wahl von F3). Dort wählen Sie den Punkt „Mine suchen".
Der Computer wird Ihnen nun mitteilen, ob Ihr Versuch von Erfolg gekrönt war oder nicht. Je mehr Aufklärer Sie mit sich führen, desto größer ist der Radius um Ihre Spielfigur herum, welcher abgesucht wird.

2. Sie finden unter Umständen in einer Bibliothek die Koordinaten von Minen.

3. Sie belauschen in den Wirtshäusern Leute und erfahren so evt. die Koordinaten von Minen.

Unter Zuhilfenahme eines Kompasses, den Sie allerdings erst kaufen müssen, versuchen Sie nun diese Koordinaten zu finden. Die Genauigkeit, mit welcher Sie die Koordinatenpunkte treffen müssen, hängt auch hier von der Anzahl Ihrer Aufklärer ab. Wenn Sie die richtigen Koordinaten ausfindig gemacht haben, wählen Sie unter „Optionen" den Menuepunkt „Mine suchen an". Wenn Ihre Suche erfolgreich war, können Sie nun mit der Ausbeutung der Mine beginnen.



SEHR GEEHRTER KUNDE!

Das STARBYTE Team möchte sich bei Ihnen bedanken, daß Sie ihm Ihr Vertrauen geschenkt haben, indem Sie dieses hochwertige Spiel gekauft haben. Wir wünschen Ihnen damit großen und dauerhaften Spielspaß.

Wir haben uns bemüht, dieses Spiel möglichst fehlerfrei auszuliefern. Trotz unserer ständigen Qualitätskontrollen können jedoch auch wir nicht ausschließen, daß evtl. in einigen Einzelfällen Probleme auftreten. Sollte dies der Fall sein, möchten wir Sie bitten, uns die Disketten - und nur diese - mit einer kleinen Fehlerbeschreibung zuzusenden. Wir werden umgehend versuchen, Ihnen zu helfen. Auch steht Ihnen unsere hot - line jeden Montag zwischen 16.00 und 18.00 Uhr zur Verfügung. Darüberhinaus würden wir, insbesondere auch unsere Programmierer und Grafiker sich freuen, wenn Sie uns Ihre sowohl positiven alsauch negativen Eindrücke und Kritiken oder Verbesserungsvorschläge für zukünftige Spiele mitteilen.

QUARTER POLE

Das ultimative Rennbahnabenteuer als Simulation
Das Rennen ums große Geld beginnt -
Seien Sie dabei!!!
Lenken Sie als Besitzer eines Gestüts die Geschicke Ihres Stalles auf einer der modernsten und mondänsten Rennbahnen Amerikas - dem BLUE ROCK DOWN. Suchen Sie den qualifiziertesten Trainer. Zeigen Sie Gespür beim Erwerb zukünftiger Cracks. Versuchen Sie herauszufinden, in welchen Rennen Ihre Pferde die größten Chancen haben und eingesetzt werden sollten. Beachten Sie die anstehenden Kosten und verlieren Sie nie Ihr Ziel aus den Augen -
EARN MONEY, MONEY, MONEY, MONEY...
Doch viele Wege führen nach Rom!!!
Sollte Ihnen die Tätigkeit als Rennstallbesitzer zu mühselig sein, können Sie trotzdem an das große Geld kommen. Wetten Sie einfach. Beweisen Sie Ihr gutes Gespür für gewinnbringende Außenseiter, indem Sie die Statistiken der Rennen richtigeIns auswerten und sich die nötige
Insider - Information besorgen. Riskieren Sie Ihr Geld bei Zweier - und Dreierwetten. Der Erfolg wird Ihnen recht geben - oder aber auch nicht.

- Spielspaß und Motivation für Wochen
- Teilnahme von bis zu zehn Spielern
- 14 Szenarien mit mehreren Schwierigkeitsgraden
- Top VGA - Grafiken
- unterschiedliche Soundoptionen
- absolut realistische Game - Welt

BIG SEA

Versuchen Sie als Stadtfürst Ihre Macht, Ihr Geld und Ihren Einfluß zu erweitern, indem sie Ihre Konkurenten besiegen, bzw. deren Land rauben. Vergrößern Sie Ihre Ländereien, errichten Sie neue Far-men und Lagerhäuser, bauen Sie Schiffe und versenden Sie Ihre Waren. Suchen Sie neue Verbündete und schaffen Sie bessere Handelsbeziehungen.

Aber Vorsicht - auch Ihre Konkurrenten schlafen nicht und werden versuchen Ihre Bemühungen zunichte zu machen.

Wenn Sie klug und geschickt taktier-en und handeln, wird Ihnen der Erfolg sicher sein und Sie werden bald zum mächtigsten Handelsherren und Fürsten Ihres eigenen Imperiums aufsteigen.

- Big Sea
- drei Schwierigkeitsgrade
- bis zu vier Spielern möglich
- in einem Spiel Taktik, Kampf, Handel
- Top Graphiken und
- ausgewählte Sounds
- wochenlanger Spielspaß

BAZOOKA SUE

Die wohl demnächst bekannteste Sau Deutschlands tritt in Ihrem ersten Adventure an, um die Macht des bösen Dr. Bruth zu brechen.

Dieses Adventure zeichnet sich durch einmalige Grafiken, witzige Spiel-ideen und irre Texte aus, wobei Andeutungen auf den Film "Psycho" nicht auszuschließen sind.

Dieses Spiel wird neue technische Maßstäbe setzen. Es wird das erste Grafikadventure sein, welches in Super - VGA für den PC als Diskettenversion erscheint. Zusätzlich wird dieses Spiel bei einer Auflösung von 640 x 480 Punkten smooth scrollen und zwar ohne Ruckeln und Zuckeln. Ein Erlebnis, das man sich nicht entgehen lassen sollte.

Helfen Sie Bazooka Sue, Ihren entführten Partner zu finden und die Machenschaften des bösen Dr. Bruth zu vereiteln. Retten Sie Swamp-Rock und das Universum.

Lassen Sie sich in die Welt des aber-witzigsten Humor versetzen.

BAZOOKA SUE - DAS SPIELERLEBNIS





Starbyte Software Vertriebs - und Marketing GmbH, Alleestraße 24, 44793 Bochum
Tel. 02 34 / 68 04 94 Fax 02 34 / 68 04 97